

# REGLAS DE JUEGO

---

HELL MANIA

**JOKERBET** | .es

## Hell Mania

"Hell Mania" es un video tragamonedas de 5 rodillos con 5 líneas de pago fijas. El juego tiene 12 símbolos diferentes, incluyendo el símbolo Wild Extendible.

### Flujo del juego

Antes de comenzar una ronda de juego, el jugador puede cambiar la apuesta utilizando el control "APUESTA". El valor de la apuesta no varía entre rondas de juego, permanece constante, a menos que el jugador decida cambiarlo. Para iniciar una ronda de juego, el jugador debe presionar el botón "GIRAR".







El campo "BALANCE" muestra la cantidad de dinero que el jugador tiene disponible. El campo "GANANCIA" muestra la cantidad de dinero que el jugador ganó durante su última ronda de juego. El campo "APUESTA" muestra la cantidad que el jugador apuesta en una ronda de juego. Antes de comenzar una nueva ronda de juego, la cantidad total del campo "GANANCIA" se transfiere al campo "BALANCE". Al presionar el botón "APUESTA MÁX.", la apuesta se establece en su valor máximo con respecto al saldo del jugador.







Al presionar el botón "AUTOJUEGO" se abre la configuración de la funcionalidad "AUTOJUEGO" donde el jugador puede elegir el número de rondas a jugar automáticamente, sin presionar el botón "GIRAR" para comenzar una ronda de juego. La función "AUTOJUEGO" se interrumpe en uno de los siguientes casos:

- El jugador no tiene dinero suficiente en el campo "BALANCE" para jugar la próxima ronda de juego
- El número de giros seleccionado ha sido jugado
- El jugador presionó el botón "PARAR AUTOJUEGO"

### Tabla de pagos

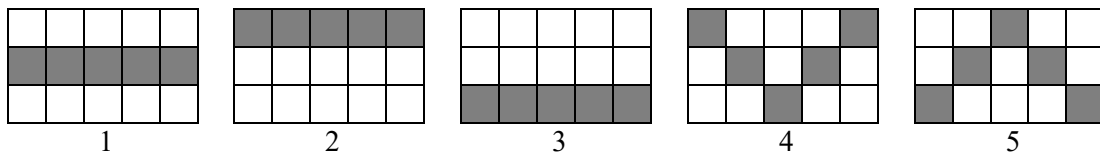
La tabla de pagos muestra los valores que multiplican la apuesta total apostada en función de la combinación ganadora.

Símbolo	Título	5x	4x	3x	2x
	Lucifer	500x	100x	20x	8x
	Pentagrama	250x	30x	15x	5x
	Cruz	100x	20x	8x	4x
	Corazón	50x	12x	6x	3x
	Copa	30x	8x	4x	-
	Tridente	20x	6x	3x	-

	A	8x	4x	2x	-
	Q	8x	4x	2x	-
	K	8x	4x	2x	-
	10	4x	2x	1x	-
	J	4x	2x	1x	-
	Wild	-	-	-	-

### Líneas de pago

El pago de las combinaciones ganadoras se calcula desde el primer rodillo de la izquierda, según el conteo de símbolos consecutivos y solo en las líneas de pago con las ocurrencias de símbolos más altas para el símbolo dado. Únicamente se paga la combinación ganadora más alta en una línea de pago. Las ganancias simultáneas de diferentes líneas de pago se suman. El juego siempre se juega sobre todas las líneas de pago.



### Juego de bonificación “RIESGO”

Si un jugador gana cualquier cantidad, puede intentar duplicarla. El juego de bonificación "RIESGO" se puede iniciar presionando el botón "RIESGO", incluso en caso de que esté activa la funcionalidad "AUTOJUEGO".

El jugador puede finalizar el juego de bonificación "RIESGO" presionando el botón "COBRAR".

En el juego de bonificación "RIESGO", el jugador tiene que elegir entre una carta de baraja de póker roja y una negra. En caso de que su elección coincida con el color de la siguiente carta revelada, su ganancia actual se duplica. El jugador puede continuar jugando el juego de bonificación "RIESGO" siempre que no pierda o alcance el límite de ganancia establecido. Cobrar la ganancia finaliza la función de apuesta.

La cantidad apostada se puede reducir a la mitad presionando el botón “MITAD”. La otra mitad se acredita al saldo del jugador. En caso de que la cantidad expresada en centavos no se pueda dividir en 2 partes iguales, se divide de la siguiente manera:

Monto apostado:  $((\text{monto} * 100) - 1) / 200$

Monto acreditado al saldo:  $((\text{monto} * 100) + 1) / 200$

Las últimas cinco cartas reveladas se muestran en la mitad inferior de la pantalla.



### **Wild Extendible**

El símbolo Wild sustituye a todos los símbolos. El símbolo Wild se expande para llenar todo el rodillo en caso de que la expansión resulte en ganancia.

### **Multiplicador de rodillo completo**

Para los símbolos 10, J, Q, K, A, la ganancia se multiplica según la tabla de pagos en función del conteo de rodillos consecutivos llenos del mismo símbolo desde el primer rodillo de la izquierda.

# OK

**JOKERBET** .es